

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SAAT
PEMBELAJARAN BIOLOGI DI KELAS XI MIPA-1 SMA NEGERI 1
GRESIK DENGAN GEMBOL**

Oleh:

Darwati¹⁾

¹⁾Guru Biologi SMA Negeri 1 Gresik

Email: darwati_gresik@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran aktif melalui kegiatan gembol (*games* biologi) pada pokok bahasan sel, efektif dalam meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA1 SMA Negeri 1 Gresik. Metode penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Data diperoleh melalui instrumen lembar observasi dan tes. Data hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran aktif melalui kegiatan gembol efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 1 Gresik mata pelajaran biologi pokok bahasan sel.

Kata kunci: pembelajaran aktif, hasil belajar, dan *game* biologi

PENDAHULUAN

Guru sebagai seorang pendidik harus memiliki kompetensi sosial, kepribadian, profesional, dan paedagogik sesuai amanah Undang-Undang No.14 tahun 2005. Dalam kompetensi paedagogik diharapkan guru menguasai dan mampu mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran inovatif serta merencanakan dan mengimplementasikan penilaian hasil belajar. Standar proses menurut PP Nomor 19 tahun 2005 pembelajaran hendaknya dilakukan dengan berpusat pada siswa/mahasiswa, belajar dengan melakukan, mengembangkan kemampuan sosial, mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah berTuhan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan kreativitas, mengembangkan kemampuan menerapkan IPTEKS, menumbuhkan kesadaran sebagai warganegara yang baik, belajar sepanjang hayat, perpaduan kompetensi, kerjasama, solidaritas. Tuntutan PP Nomor 19 tahun 2005 tersebut mengisyaratkan perlunya inovasi pembelajaran.

Inovasi terjadi pada tataran implementasi, yaitu menerapkan pembelajaran inovatif, dengan perubahan tingkah laku guru/dosen dari paradigma *teaching* menjadi *learning*. Terwujudnya kondisi pembelajaran siswa aktif merupakan harapan dari semua komponen pendidikan termasuk masyarakat dan praktisi pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Menurut Suparno, dkk (2002) siswa yang aktif dalam proses pendidikan dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktivitas dalam berpikir (*minds-on*) dan aktifitas dalam berbuat (*hands-on*). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan

hasil keterlibatan berpikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Hal ini dapat dilakukan apabila interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Menurut Usman (2002) interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran biologi di SMA sebagian besar konsep biologi bersifat hafalan dan banyak istilah baru (asing) yang harus dipahami peserta didik, apabila guru salah menggunakan metode pembelajaran maka peserta didik merasa jenuh, mengantuk dan terkesan membosankan. Guru dituntut kreatif dan inovatif dengan mengembangkan upaya metode pembelajaran yang menarik sehingga mampu menggugah minat dan daya pikir peserta didik agar tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran biologi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menerapkan pembelajaran aktif (*Active Learning*). Menurut Silberman (2006) pembelajaran aktif adalah mengajak siswa untuk melakukan suatu kegiatan. Siswa menggunakan koordinasi antara otak kiri dan otak kanan untuk mempelajari suatu masalah dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Pembelajaran aktif adalah suatu fase pembelajaran cepat, menyenangkan, suportif dan melibatkan kemampuan individu dan kelompok serta dilakukan dengan penuh semangat.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, peneliti akan melakukan suatu kegiatan Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas XI MIPA1 SMA Negeri 1 Gresik menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan GEMBOL (*Games Biologi*), sehingga peserta didik akan lebih aktif dan berdaya pikir tinggi dalam memahami istilah dan konsep biologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gresik, Jalan Arif Rahman Hakim nomor 1 Gresik, pada bulan Agustus tahun 2014 tepatnya pada permulaan semester 1. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA1 tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 30 orang. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh wakil kepala sekolah kurikulum, guru sebagai peneliti, sedangkan teman sejawat sebagai pengamat dan mengisi lembar observasi tentang aktifitas belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Kehadiran peneliti dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan seperti biasa seperti tidak ada penelitian. Jadi siswa dibiarkan melakukan semua kegiatan pada hari-hari biasa (*daily activity*).

Peserta didik yang diteliti mempunyai kemampuan akademik merata dikelas reguler bukan kelas akselerasi yang berkemampuan akademik diatas rata-rata. Peneliti adalah guru biologi dengan pendidikan terakhir S2 jurusan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Airlangga Surabaya (UNAIR), dan berstatus PNS dengan masa kerja 17 tahun.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis (berdaur) oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perancangan ulang yang

ditujukan untuk memecahkan masalah dan mencobakan hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang datanya tanpa menggunakan teknik statistik. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktif melalui kegiatan GEMBOL (*Games Biologi*) dalam pembelajaran biologi, sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas XI MIPA1 SMA Negeri 1 Gresik tahun pelajaran 2014/2015.

Gembol yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua macam, masing-masing mempunyai aturan permainan yang berbeda. Untuk membedakannya peneliti menamai dengan sebutan gembol-1, dan gembol-2. Adapun langkah kerja masing-masing gembol sebagai berikut:

Langkah kerja permainan GEMBOL-1 (Permainan Catur) yaitu: (a) Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pria dan kelompok wanita, masing-masing kelompok diberi nama, misal kelompok pria diberi nama 'KING', sedangkan kelompok wanita diberi nama 'KONG'. Semua siswa disuruh berdiri didekat kelompoknya dan buku biologi harap ditutup; (b) Tabel papan catur dibuat dipapan tulis, dengan materi biologi mendeskripsikan struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Papan Catur GEMBOL-1

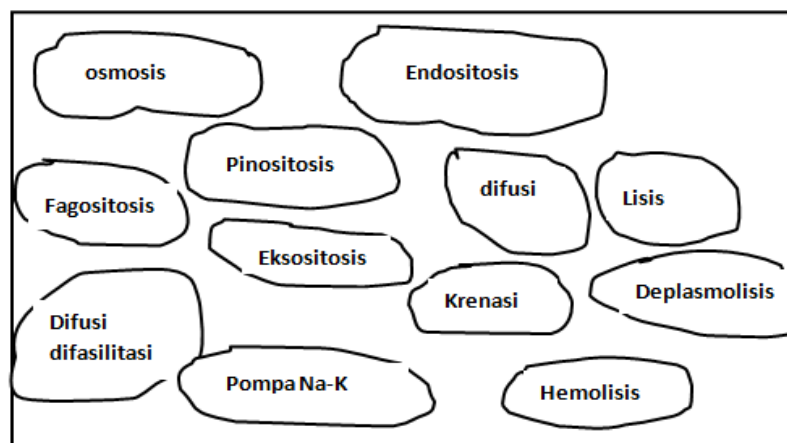
RE	Mitokondria	Osmosis
Lisosom	Badan Golgi	Mikrotubulus
Difusi	Sentriol	Ribosom

(c) Kedua kelompok diundi (boleh dengan cara adu jari/sud) yang dilakukan oleh pemimpin kelompok masing-masing, kemudian kelompok yang menang akan memulai permainan lebih dulu; (d) Aturan permainan dengan cara memilih istilah yang ada di papan catur secara bergantian dengan kelompok lawan, kemudian secara cepat definisi atau fungsi istilah yang dipilih disebutkan dengan cepat (disini pemimpin kelompok berdiskusi cepat dengan anggota kelompoknya masing-masing). Jika jawaban benar maka istilah yang sudah dijawab diberi tanda yang berbeda dengan kelompok lawan. Apabila jawaban salah, maka kelompok lawan bisa mengambil alih untuk memberi jawaban dengan menyebut nama kelompoknya. Biasanya guru menghitung sampai hitungan ke tiga untuk memberi kesempatan berpikir dan berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing; (e) Setelah semua kalimat/istilah di papan catur terpilih semua, maka untuk menentukan kelompok yang menang dilakukan dengan cara memilih kelompok yang berhasil memperoleh skor dengan tanda kelompok di papan catur yang membentuk garis lurus ke samping atau ke atas atau membentuk garis diagonal. Sehingga dalam permainan ini kelompok lawan bisa saling menjegal agar tidak membentuk garis lurus. Apabila tidak ada yang membentuk garis lurus, guru bisa menghitung skor dengan jumlah tanda kelompok yang terbanyak, sehingga siswa sangat antusias untuk menang; (f) Pertanyaan bisa dimodifikasi, misal selain guru meminta siswa menyebutkan fungsi/definisi seperti permainan di atas, juga

bisa membalik pertanyaan yaitu dengan menyebutkan fungsi/definisinya kemudian siswa yang memilih salah satu jawaban di papan catur yang dianggap cocok. Dan teknik permainan ini bisa digunakan untuk materi yang berbeda.

Langkah kerja permainan GEMBOL-2 (Permainan lempar bola) yaitu:

(a) Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, misal berdasarkan deret bangku yang terdekat, kemudian masing-masing kelompok diberi nama, misal nama kelompok 'KING', 'KONG, dan 'KINGKONG'. Siswa diharap berdiri dan berkumpul dengan kelompok masing-masing dan semua buku biologi ditutup; (b) Di papan tulis dibuat lingkaran-lingkaran berukuran sedang dan acak, kemudian masing-masing lingkaran tersebut diisi dengan macam-macam transport membran sel tertuang pada Gambar 1.



Gambar 1 Papan GEMBOL-2

(c) Disediakan tiga bola karet berkaki yang apabila dilemparkan ke papan tulis bisa melekat tepat mengenai lingkaran yang dipilih (jika tidak tersedia bola karet berkaki bisa menggunakan plastisin yang dibentuk seperti bola kelereng); (d) Pemimpin kelompok sebagai perwakilan kelompok diberi tugas sebagai pelempar bola karet, masing-masing perwakilan kelompok tersebut berdiri dengan jarak ± 2 meter dari papan tulis, kemudian diikuti oleh anggota kelompoknya masing-masing; (e) Siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang: contoh transport membran sel, fungsi, dan definisi, misal pertanyaannya 'Pertukaran antara oksigen dan karbondioksida di alveolus merupakan contoh peristiwa apa?'. Masing-masing kelompok harus segera menentukan pilihannya dengan melemparkan bola karet ke salah satu lingkaran di papan tulis dan harus tepat di dalam lingkaran. Apabila jawaban betul yaitu memilih 'difusi' tepat di dalam lingkaran dan tercepat maka kelompok tersebut diberi skor. Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyaklah yang menang.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (Suharismi, 2002), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Sebelum

masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini dibuat dua putaran, dimana masing-masing putaran memiliki alur kegiatan yang sama dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes ulangan harian di akhir masing-masing putaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus, RPP, lembar observasi kegiatan belajar mengajar, perangkat tes hasil belajar, perangkat aturan permainan biologi (gembol), dan daftar nilai untuk menghimpun nilai peserta didik. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi belajar aktif melalui kegiatan GEMBOL, observasi aktivitas siswa dan guru, angket motivasi siswa, dan hasil ulangan harian pada siklus 1 dan 2.

Kegiatan tiap siklus meliputi: (1) Tahap perencanaan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran; (2) Tahap pelaksanaan tindakan, tahap awal (± 10 menit) pendahuluan, guru membuka kegiatan pembelajaran; (3) Tahap inti (± 60 menit) guru membagi peserta didik dalam kelompok, setelah siswa berkelompok guru membagi perlengkapan untuk observasi dan membagi LKS tentang sel identifikasi organel tumbuhan dan hewan berdasarkan pengamatan mikroskop elektron melalui kajian pustaka dan transport membran sel. Guru berkeliling mengamati masing-masing kelompok dengan sesekali melakukan tanya jawab dan mengecek jawaban siswa di LKS. Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran aktif melalui gembol-1 pada siklus I dan gembol-2 pada siklus II; (4) Tahap akhir (penutup) ± 20 menit, guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan penguatan materi diselingi dengan tanya jawab, pengumpulan LKS, dan diadakan ulangan harian pada pertemuan berikutnya.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran diadakan analisa data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan/fakta sesuai dengan data yang diperoleh saat pengamatan meliputi: prestasi belajar yang dicapai, respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putaran dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal ulangan harian pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: (1) Untuk menilai ulangan harian, peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata ulangan harian, dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai

$\sum X$ = Jumlah semua nilai

$\sum N$ = Jumlah siswa

(2) Untuk menghitung ketuntasan belajar, berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan ketuntasan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

(3) Untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\% = \frac{\bar{X}}{\sum X} \times 100\% \text{ dengan}$$

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah hasil pengamatan}}{\text{Jumlah pengamat}} = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

Keterangan: % = Persentase pengamatan

\bar{X} = Rata-rata

$\sum \bar{X}$ = Jumlah rata-rata

P_1 = Pengamat 1

P_2 = pengamat 2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 1 Gresik, diperoleh data sebagai berikut: (a) paparan data sebelum tindakan, paparan data siklus I, dan paparan data siklus 2; (b) temuan penelitian. Penelitian pendahuluan dengan observasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan mengamati motivasi belajar peserta didik di kelas saat kegiatan belajar mengajar materi sel. Dari analisa data dapat diketahui bahwa dari kegiatan belajar mengajar tentang sel, terdapat sekitar 3-5 peserta didik (15%) mengantuk, 6-8 peserta didik (25%) tidak fokus, dan 75% peserta didik hasil belajarnya tidak tuntas atau dibawah KKM karena nilainya dibawah 77 sehingga harus menempuh remidi.

Dari perolehan nilai tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum fokus pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan beberapa hal (berdasarkan temuan peneliti) diantaranya: (1) Pembelajaran yang terjadi kurang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran; (2) Ada kesalahan memilih pendekatan belajar yang masih menggunakan metode diskusi tanya jawab dan ceramah, tidak menggerakkan keaktifan siswa di dalam kelas sehingga dijumpai beberapa peserta didik mengantuk, tidak antusias dalam menjawab pertanyaan apalagi memberikan argumen pada saat diskusi.

Dari data sebelum tindakan penelitian tersebut digunakan sebagai tolak ukur untuk keberhasilan tindakan perbaikan yang meliputi tindakan bersiklus. Pada

tahap observasi kegiatan belajar dan evaluasi diperoleh rekapitulasi data kegiatan belajar dan data hasil nilai ulangan harian pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Kegiatan Belajar Melalui Pembelajaran Aktif Dengan Kegiatan Gembol Pada siklus I dan II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Prosentase %	Jumlah Siswa	Prosentase %
Aktivitas Tinggi	24	80,00	27	90,00
Semangat/tidak mengantuk	23	76,67	27	90,00
Menyelesaikan tugas tepat waktu	20	66,67	25	83,33
Konsentrasi	22	73,33	27	90,00
Kerjasama kelompok	21	70,00	25	83,33
Disiplin	16	53,33	22	73,33
Jumlah	126	420,00	153	510,00
Rata-rata	21	70,00	25,5	85,00

Dari analisis data di atas menunjukkan bahwa motivasi kegiatan belajar siswa pada siklus I, belum memenuhi harapan karena baru mencapai 70% (dibawah 85%), sedangkan motivasi kegiatan belajar pada siklus II sudah mencapai 85%

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Nilai Ulangan Harian Pada Siklus I dan II

No	Aspek keberhasilan	Siklus 1	Siklus II
1	Nilai rata-rata	76,03	81,83
2	Nilai tuntas belajar (KKM 77)	22	26
3	Nilai dibawah KKM	8	4
4	Prosentasi ketuntasan	73,33%	86,67%

Dari analisis data pada siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas XI MIPA1 dari 30 peserta didik yang mencapai nilai 77 keatas sebanyak 22 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal masih mencapai 73,33% (dibawah 85%) sehingga belum tuntas secara klasikal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data di atas, kemudian peneliti melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada proses tindakan ini. Hasil observasi pada siklus I nampak ada kelemahan selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yaitu (1) adanya peserta didik yang gaduh berteriak mengejek kelompok lawan saat permainan GEMBOL 1, (2) adanya peserta didik yang berkejaran menghambat kelompok lawan, (3) adanya

kelompok yang kurang antusias dan kurang berperan aktif dalam menjawab pertanyaan.

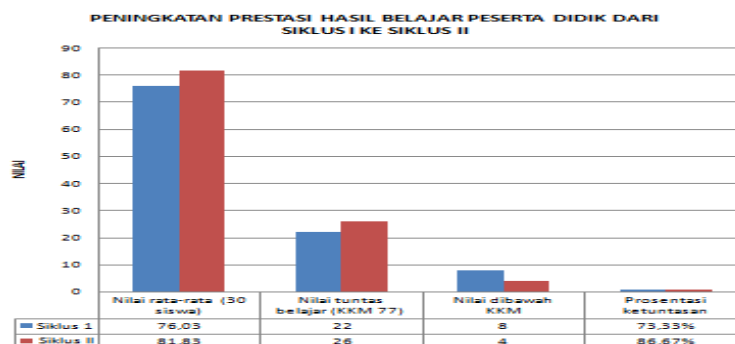
Pelaksanaan siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi siklus I, dalam setiap tindakan yang diambil, peneliti lebih mencermati komponen penting dari penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan dengan mempertegas aturan permainan gembol, observasi, dan Refleksi. Dari analisis data pada siklus II, prosentasi perolehan nilai motivasi kegiatan belajar peserta didik secara keseluruhan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15% (pada siklus I sebesar 70% dan pada siklus II naik menjadi 85%).

Peningkatan motivasi peserta didik ini berkorelasi positif terhadap peningkatan prestasi hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian pada siklus II, dari 30 peserta didik mencapai tingkat ketuntasan belajar 86,67%, yang mencapai nilai 77 keatas sebanyak 26 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 peserta didik. Berdasarkan pengamatan dan analisis data di atas tidak perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya karena sudah mencapai prosentase ketuntasan pembelajaran sebesar 86,67% diatas 85% dengan nilai KKM sebesar 77 dianggap telah tuntas secara klasikal (Depdikbud, 1994).

Pembahasan

Penerapan model pembelajarn aktif dengan metode gembol memberikan kontribusi yang besar untuk menggugah antusias/ motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan, begitu pula dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan.

Seiring dengan peningkatan motivasi belajar peerta didik, berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi hasil belajar. Peneliti menyimpulkan ada korelasi yang positif antara peningkatan motivasi belajar dan peningkatan prestasi hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil ulangan peserta didik melalui pembelajaran aktif dengani kegiatan gembol. Dari hasil rekapitulasi data hasil nilai ulangan harian peserta didik pada siklus I dan siklus II, secara rinci dituangkan dalam grafik untuk memperjelas adanya peningkatan prestasi hasil belajar, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Peningkatan Prestasi Hasil Belajar Peserta Didik

Pembelajaran aktif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dicirikan dengan adanya interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Pembelajaran sebaiknya tidak menjadikan siswa hanya sebagai pendengar dan guru sebagai penceramah, tetapi belajar seharusnya melibatkan keaktifan siswa sehingga tercipta interaksi yang aktif, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa itu sendiri. Siswa perlu belajar bekerja sama dan terbiasa menerima pendapat orang lain yang berbeda dan berperan menjadi pihak aktif yang merencanakan pendidikan dan melaksanakan proses belajar mengajar (Usman, 2002).

Dalam proses belajar mengajar dianjurkan peranan yang lebih aktif dari siswa, terpusat pada siswa, sedangkan peran guru adalah membantu siswa menemukan fakta, konsep, atau prinsip bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah (Nur dan Wikandari, 2008). Banyak strategi pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran aktif, diantaranya adalah *teaching through play* (mengajar lewat permainan).

Bennett, dkk (1998) menyatakan bahwa permainan juga dipandang sebagai konteks yang berharga untuk mendorong perkembangan bahasa dan interaksi sosial. Dengan berkomunikasi dan berinteraksi sosial memungkinkan siswa untuk 'merasa menjadi bagian kelas, memandang diri sebagai bagian dari keseluruhan, dan saling belajar diantara sesama teman'. Lebih lanjut permainan dinyatakan hakiki untuk pertumbuhan intelektual, penyesuaian sosial anak, dan merupakan bagian utama perkembangan bahasa dengan cara meniru, berdiskusi, verbalisasi umum, dan pemecahan masalah.

Mengajar lewat permainan merupakan kegiatan yang mempunyai hasil pembelajaran yang lebih khusus. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam permainan, lebih santai dan yakin, terutama untuk anak-anak yang pendiam yang mungkin akan jauh lebih terbuka. Dalam permainan anak-anak mampu bekerja mandiri, mengatur diri mereka sendiri, saling bernegosiasi satu sama lain. Macam permainan ada yang berupa permainan bebas yang dipilih anak-anak tanpa pengarahan dari guru maupun permainan yang diarahkan oleh guru yakni permainan yang 'lebih dipimpin guru' seperti mengajarkan kepada anak-anak mengenai cara memainkan games dengan tujuan khusus (Bennett dkk, 1998). Dalam penelitian ini GEMBOL termasuk permainan yang diarahkan oleh guru dengan tujuan khusus yaitu meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif melalui gembol, efektif dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 1 Gresik, karena gembol mampu menggugah motivasi belajar peserta didik yang dicerminkan dengan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif terjadi interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, kompak/kerjasama dan konsentrasi. Saran dalam penelitian ini guru dituntut lebih kreatif, inovatif, dan jeli dalam memilih atau menciptakan metode pembelajaran yang tidak membosankan sehingga mampu menggugah motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Bennett, N., Wood, L., dan Rogers, S. 2005. *Teaching Through Play*. PT Grasindo Ikapi. Jakarta.
- Melvin, L. Siberman. 2004. *Aktif Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Nur, M. dan Wikandari, P.R. 2008. *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Edisi 5. UNESA. Surabaya.
- Nur, M. 2008. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Cetakan ke 3. UNESA. Surabaya.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Suparno, P., Rohandi, R, Sukadi, G., Kartono, S. 2002. *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Usman, Uzer, M. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Edisi ke 2. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Weed, Gretchen, E. 1971. *Using Games in Teaching Children*. ELEC Bulletin No. 32. Winter. Tokyo. Japan.